

ARBITRAGE



Manipuler Duplitop



1/ Matériel

1 ordinateur :

- mises à jour effectuées (Système d'exploitation, Duplitop)
- cordon d'alimentation

1 imprimante :

- des cartouches d'encre
- cordon d'alimentation
- cordon de raccordement à l'ordinateur

2 stylos rouges

2 stylos verts

Éventuellement : une rallonge électrique

2/ Préparation à l'arbitrage

S'installer à la place indiquée.

S'assurer d'avoir une feuille de route sur laquelle on note les tirages. S'assurer d'avoir assez de bulletins d'avertissements.

Ouvrir Duplitop.

Pour la paix de l'arbitre :

– S'assurer que l'ordinateur est muet.



 Que le nombre de joueurs pour les solos soit supérieur à 25 (sous peine d'avoir un message intempestif lors de la correction du tableur).

Aller dans « <i>Outils</i> » Cliquer sur « <i>Options générales</i> »	<u>O</u> utils Options g	ils <u>T</u> ableau électronique		Options générales Mes options	
	Rechercher des mises à jour			Affichage	
Cliquer sur l'option « <i>Arbitrage</i> » Appuyer sur le « + » pour changer le n	iombre et	« Enregistrer	».	Ar	bitrage
Nombre de joueurs minimum pour la prime de solo <u>26</u> +	o:	Enregistrer	Enregistrer s	ous	Annuler
Ne pas oublier de changer ce paramètr	e pour de	s tournois inte	ernes au cl	ub.	
		2			





aisir le alider ntrée	nom de l'arbitre. : taper sur la touche	Import des joueurs à arbitrer — X Nom de l'arbitre : Saisissez le nom de l'arbitre						
n on 10	a numáras da tablas a	rhitrága Nu	uméros	de table	c •			
liquer	s numeros de tables a				г. Г	-		
iiquei	sui « importer tes jou	<i></i>		Premièr	re table :	1 Der	nière table :	8
				Im	nporter les j	oueurs	Annuler	
l'aide	du premier bulletin de	es joueurs, vér	ifier le	s jouer	urs.			
est ter	nps de modifier (ou n	on) les tables 1	manue	llemen	ıt.			
Table	NOM Prénom	Licence	Série	Catég	Fédé	Club	Pays	
Arbitre :	CARELS Catherine tables 1 à 9							
1	BENEDETTI Dominique	1020595	5B	V	FR	Y02		Libérer
2	PROUST Lucette	2642619	5B	R	FR	Y02		Libérer
3	LASSAUCE Michelle	1004847	5C	D	FR	Y02		Libérer
4	ROUSSET Simone	1001417	6B	D	FR	Y02		Libérer
5		1003387	68	V	FR	Y02		Libérer
7		1004911			FR	Y02		Libérer
0	DEPOLIPALY Martina	1020009	60	V	ED	Y02		Libérer
0		1009798	00	D	FK	102		Liberer
Gestion no i un jo	n licenciés Saisie du code Club Pueur n'est pas là, il f	Imprimer la liste V àut libérer la t	oir la liste able :	Appuy	ver sur	la tou	che « L	Fermer ibérer » à côté
Gestion no i un jo om du	n licenciés Saisie du code Club Dueur n'est pas là, il f joueur concerné. Vali	Imprimer la liste va aut libérer la t der en cliquan	oir la liste able : t sur «	Appuy Oui »	/er sur	la tou	che « L	Fermer ibérer » à côté
Gestion no i un jo om du	n licenciés Saisie du code Club pueur n'est pas là, il f joueur concerné. Vali	Imprimer la liste V àut libérer la t der en cliquan	oir la liste able : t sur «	Appuy Oui »	/er sur	la tou	che « L	Fermer ibérer » à côté
Gestion no i un jo om du	n licenciés Saisie du code Club pueur n'est pas là, il f joueur concerné. Vali	imprimer la liste V aut libérer la t der en cliquant DupliTop9	oir la liste cable : t sur « ieur va ê az-vous c	Appuy Oui » tre suppi	/er sur rimé et tr r ?	la tou	che « Li cores effac	Fermer ibérer » à côté
Gestion no i un jo om du	n licenciés Saisie du code Club oueur n'est pas là, il f joueur concerné. Vali	Imprimer la liste V àut libérer la t der en cliquan DupliTop9 Le jou Désire	oir la liste cable : t sur « ieur va ê ez-vous c	Appuy Oui » tre suppr	7 er sur rimé et tr r? Ou	la tou ous ses s ui (che « La cores effac	Fermer ibérer » à côté
Gestion no i un jo om du il y a u entrer l	n licenciés Saisie du code Club pueur n'est pas là, il f joueur concerné. Vali un changement de jou e nom du nouveau jou	imprimer la liste v àut libérer la t der en cliquan DupliTop9 Le jou Désire eur à une table Leur.	oir la liste able : t sur « eur va ê ez-vous c	Appuy Oui » tre suppr continuer	rimé et tr r ? Ou r le not	la tou ous ses s ui (m du jo	cores effac	Fermer ibérer » à côté
Gestion no i un jo om du il y a u entrer l liquer	n licenciés Saisie du code Club pueur n'est pas là, il f joueur concerné. Vali un changement de jou e nom du nouveau jou sur « <i>Fermer</i> » la fend	Imprimer la liste V àut libérer la t der en cliquan DupliTop9 Le jou Désire eur à une table leur. être.	oir la liste able : t sur « ieur va ê ez-vous c ez-vous c	Appuy Oui » tre suppr continuer	/er sur rimé et tr r? ou r le nor	la tou ous ses s ui (m du jo	che « La cores effac	Fermer ibérer » à côté
Gestion no i un jo om du fil y a u entrer l liquer	on licenciés Saisie du code Club pueur n'est pas là, il f joueur concerné. Vali un changement de jou e nom du nouveau jou sur « <i>Fermer</i> » la feno b) <u>Préparer les part</u>	Imprimer la liste V aut libérer la t der en cliquan DupliTop9 Le jou Désire eur à une table ueur. être. <u>ties suivante</u>	oir la liste able : t sur « eur va ê ez-vous c e : Cliq	Appuy Oui » tre suppr continuer	/er sur rimé et tr r ?	la tou ous ses s ui (m du jo	che « Li cores effac Non Dueur qu	ibérer » à côté
Gestion no i un jo om du fil y a u entrer l liquer l our dél	on licenciés Saisie du code Club Dueur n'est pas là, il f joueur concerné. Vali un changement de jou e nom du nouveau jou sur « <i>Fermer</i> » la feno b) <u>Préparer les part</u> buter la partie suivant	Imprimer la liste V àut libérer la t der en cliquan Imprimer la liste Le jou Imprimer la une table Le jou eur à une table Le jou ieur à une table Le jou être. Le jou être. Le jou de la une table Le jou lies suivantes Suivantes e d'un tournoi, Le jou	oir la liste cable : t sur « ieur va ê ez-vous c : Cliq <u>S</u> appuy	Appuy Oui » tre suppr continuer juer sur	/er sur rimé et tr r ? ou r le not	la tou ous ses s ui (m du jo	che « La cores effac	ibérer » à côté

L

Sélectionner la partie adéqua	.te.	Partia Jouours Jouar Ti		
Cliquer sur le bouton « <i>Conserver les joueur</i> (Sous peine de recommencer	Débuter une nouvelle partie			
Partie normale 3 minutes		Débuter la partie 2		
Inscription manuelle		Débuter la partie 3		
Inscription via fichier de D	upliGest (.db)	Débuter la partie 4		
Inscription via fichier de Si	igles (.txt)			
Inscription via serveur FFS	c			
Conserver les joueurs de la	a partie actuelle			
Ok	Annuler	Avertissement		
Valider en appuyant sur « Ok Un nouvel avertissement app Cliquer sur « Oui ». Un nouveau message apparai Cliquer sur « Oui ».	arbitre vouloi arbitre vouloi it : DupliTop9 Voulez-vous conserver les joueur Vous pourrez ensuite les modifier	re de début de la partie que vous allez r est le 08/03 à 16:30, êtes-vous sûr(e) de r arbitrer cette partie ? Oui Non X s (et l'arbitre) de la partie actuelle ? r si nécessaire. Oui Non		
Le tableau des joueurs appara Tout est prêt pour encoder la Répéter cette étape pour chao	aît, il suffit de « <i>Fermer</i> » la fenêtr deuxième partie. que partie.	e.		
	6			

4/ Fin de partie	<u>Fichier Partie Joueurs Jouer Iak</u>
a) <u>Imprimer la feuille d'arbitrage</u> « Fichier » « Imprimer » « Feuille d'arbitrage mode paysage »	Sauvegarde > Sigles > iscription Cherche F2 Prolonge F Exporter > DupliGest > 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 Inscription Cherche F2 Prolonge F
Attention : Il faut demander à nouveau le mode paysage au niveau de l'imprimante, sinon la première demande ne sera pas prise en compte	Quitter Partie G Grille H Feuille d'arbitrage mode portrait K Feuille d'arbitrage mode paysage
b) Exporter les résultats sur une clé USB	<u>Fichier</u> Partie Joueurs Jouer
« <u>Fichier »</u> « Sigles »	Sauvegarde >
<u>« Exporter les résultats (.txt)</u> »	Sigles > Importer des joueurs (.txt)
	Exporter > Exporter les résultats (.txt)
Avant de cliquer sur « <i>Enregistrer</i> », choisir la destinati Lecteur USB (D:).	ion du fichier : dans cet exemple le
Lage Exporter Vers	*
\leftarrow \rightarrow \checkmark \uparrow $\stackrel{\frown}{=}$ « export \rightarrow arbitrage \checkmark	C Rechercher dans : arbitrage 👂
Organiser • Nouveau dossier	≣ • 🥝
🕒 Musique 🖈 Nom	Modifié le
Resultats 16_06_2024 La Gard	e-Freinet TH3 - pa 16/06/2024 12:31
Ce PC Resultats 31_03_2024 Homma Acer (C:) Lecteur USB (D	ge a Pierre CIROT 31/03/2024 11:55
✓	
Nom du fichier : Resultats 08_03_2025 Ch.Reg. Pays d'Oc op Type : Export vers DupliGest (*.txt)	pen TH4 - partie 2 - tables 1 a 9.txt
▲ Masquer les dossiers	Enregistrer Annuler
7	



6/ Arbitrer

a) Check-list de l'arbitre

Vérifier que le ramasseur a bien mis les bulletins dans le bon ordre.

Inscrire le numéro du coup devant et derrière la paquet encodé dès que que cette vérification a été faite.

A la fin de l'encodage, vérifier la saisie.

b) Les codes

Il ne suffit pas d'encoder sur l'ordinateur, il faut pouvoir « justifier » sa décision auprès du Double Arbitre (DA).

Voici les codes (qu'il faudrait harmoniser auprès de la fédération).

Les «____» indiquent qu'il faut rentrer une information supplémentaire :

- le(s) mot(s) non admis,

- la lettre erronée.

l	* fisf	Table N°	
EMENT	 O Score erroné, manquant, illisible ou rétabli O 2 lettres de raccord = 2L O Référence ou Sens du mot inversé = INV 	Coup N°	BON
AVERTISSE	 O Deux modes de localisation dont un correct = 2M O Joker non encerclé ou encerclement erroné, lettre enco O Avertissement n° Avertissement enlevé 	erclée = J core attribué	ARBITRAGE
- 5 Pts	O Localisation absente ou erronée (score <u>et</u> sens exacts) = LOC -5		
	O Vérifiez votre grille ! D Bulletin en co	ommission	
ZÉRO	 Mot(s) non admis : = MNA Mot non écrit en entier = MNEE Erreur de recopie (prolongement) Localisation absente ou erronée Score inexact / absent raccordement fallacieux Bulletin vierge / manguant 		

